

BIMBINGAN DAN PELATIHAN PRODUKSI KARYA SENI AUDIOVISUAL BAGI SISWA JURUSAN TPPP (TEKNOLOGI PRODUKSI DAN PENYIARAN PROGRAM PERTELEVISIAN) SMK NEGERI 1 KLATEN JAWA TENGAH

Cito Yasuki Rahmad

Program Studi S1 Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstrak

FKamera tidak hanya digunakan sekedar untuk menangkap objek yang berfungsi sebagai kenang-kenangan semata, tetapi juga digunakan untuk menangkap objek yang sedang bergerak. Sesuai dengan karakter siswa sekolah menengah atas yang masih memiliki antusias tinggi terhadap sesuatu hal yang berbasis teknologi, kegiatan pelatihan produksi karya seni yang berbasis audiovisual kiranya dirasa sangat dibutuhkan oleh siswa. Apalagi pada realitasnya, penguasaan teknologi videografi di kalangan civitas sekolah masih jauh dari harapan. Lebih jauh, skill di bidang seni audiovisual dapat menjadi wadah bagi penyaluran talenta dan kreativitas siswa. Maka pelatihan produksi karya seni audiovisual sebagai media ekspresi seni merupakan usaha sistematis dan strategis sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat. Selain pelatihan produksi karya seni audiovisual sebagai bentuk peningkatan kapasitas masyarakat, melalui film dapat juga mengandung informasi sebagai media sosialisasi peran dan fungsi film serta sebagai bentuk lain media alternatif yang menarik bagi masyarakat. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan produksi film sebagai media ekspresi, yaitu menggunakan metode partisipatoris. Metode ini meletakkan posisi yang seimbang antara guru/fasilitator dan murid/peserta pelatihan. Siswa diharapkan mampu berorientasi dan mempunyai target mampu menciptakan karya-karya seni audiovisual seperti film-film fiksi pendek yang cukup baik dan mampu bersaing dengan hasil-hasil karya dari sekolah lainnya tanpa harus bergantung dari peralatan yang serba memadai di setiap lini produksi.

Kata kunci: Pelatihan, Karya seni, Audiovisual, Partisipatoris.

Abstract

Cameras were not only used to capture objects and to serve as a mere reminiscence, but also used to capture moving objects. Character of high school students were still having high enthusiasm for anything that was technology based, hence this training activity in audiovisual based art production was urgently needed. Especially in reality, the mastery of videography technology among school members was still low. Audiovisual skill could be a means of students' talent and creativity channeling. For that, the training of audiovisual based art production as an artistic expression media was a systematic and strategic effort in a form of community service. The production training of audiovisual artwork was useful for capacity building of the community. Film could be a medium of information and socialization. The film acts as an alternative form of media that appealed to the community. The method used was a participatory method. This method positioned teacher/facilitator and student/participant equally in the training. Participants were expected to be oriented and had a target of creating audiovisual based art such as great short fiction films and able to compete with other schools' work without having to rely on advanced equipments.

Keywords: training, art work, audiovisual, participator.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan akan sistem pendokumentasian dewasa ini telah merambah segala aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pada lembaga pendidikan formal (sekolah). Dokumentasi setiap kegiatan siswa di sekolah tidak cukup dalam format still picture (foto) tetapi akan menjadi lebih sempurna dan menarik jika pengerjaannya dibuat dengan format audiovisual (video). Format ini semakin memungkinkan dipelajari oleh siapa saja termasuk bagi siswa setingkat SMA, karena perkembangan teknologinya pun kini semakin memudahkan pengguna dalam mengoperasikan.

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi kamera baik fotografi maupun video semakin hari berkembang semakin pesat. Fungsi dan kebutuhan penggunaannya pun semakin luas dirasakan oleh berbagai pihak. Kamera tidak hanya digunakan sekedar untuk menangkap objek yang berfungsi sebagai kenang-kenangan semata, tetapi juga digunakan untuk menangkap objek yang sedang bergerak. Sebut saja perkembangannya kemudian seperti kamera video, kamera mikro, kamera sensor dan lain sebagainya. Sesuai dengan karakter siswa sekolah menengah atas yang masih memiliki antusias tinggi terhadap sesuatu hal yang berbasis teknologi, kegiatan pelatihan produksi karya seni yang berbasis audiovisual kiranya dirasa sangat dibutuhkan oleh siswa. Apalagi pada realitasnya, penguasaan teknologi videografi di kalangan civitas sekolah masih jauh dari harapan. Lebih jauh, skill di bidang seni audiovisual dapat menjadi wadah bagi penyaluran talenta dan kreativitas siswa.

Realitas-realitas di atas mendorong Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta mendapatkan peluang untuk dapat menyelenggarakan sebuah pelatihan dan pembimbingan teknis tentang dasar-dasar produksi karya seni audiovisual bagi siswa SMK khususnya siswa Jurusan TPPP (Teknologi Produksi dan Penyiaran Program Pertelevision).

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan data tersebut di atas maka usaha memproduksi karya seni audiovisual tidak saja menjadi tanggung jawab sekolah namun juga berbagai elemen masyarakat dan meliputi berbagai bidang. Salah satu bidang penting dalam upaya memproduksi karya seni audiovisual sebagai alat ekspresi di bidang pendidikan dengan melakukan pelatihan di SMK melalui media ekspresi seni.

Pelatihan produksi karya seni audiovisual sebagai media ekspresi seni merupakan usaha sistematis dan strategis sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat. Selain pelatihan produksi karya seni audiovisual sebagai bentuk peningkatan kapasitas masyarakat, melalui film dapat juga mengandung informasi sebagai media sosialisasi peran dan fungsi film serta sebagai bentuk lain media alternatif yang menarik bagi masyarakat karena mengandung media pandang (visual) dan dengar (audio) yang berisi sejumlah informasi pendidikan sekaligus hiburan.

Media pembelajaran berbasis audiovisual merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis audiovisual yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Hal ini yang menjadikan terkadang standarisasi proses di awal dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar dengan kondisi riil siswa yang relatif cukup banyak namun kondisi peralatan audiovisual pendukungnya kurang memadai. Keadaan seperti ini tentunya dialami hampir semua sekolah baik di tingkat dasar, menengah pertama, maupun menengah atas. Kondisi ini yang juga menjadi permasalahan pada mitra pengabdian pada masyarakat ini. Dengan melihat adanya celah permasalahan yang dihadapi mitra tersebut kiranya perlu dicoba dengan beberapa strategi pembelajaran yang cukup inovatif bahkan kreatif agar beberapa materi dasar keahlian di jurusan TPPP ini mampu sedikit banyak tersampaikan.

METODOLOGI

A. Solusi yang ditawarkan

Dalam proses pembelajaran, guru harus bekerjasama dan memfasilitasi siswanya untuk selalu dapat mengembangkan potensi dirinya, bukan sekedar menyampaikan materi pelajaran saja, oleh karena itu perlu strategi dalam metode pembelajarannya. Program pelatihan produksi film ini menggunakan metode partisipatoris yang masih teramat jarang dilakukan oleh elemen masyarakat di Indonesia dikarenakan nilai atau paradigmanya masih belum populer serta memerlukan waktu yang panjang selama proses pelatihan, produksi maupun pasca produksinya. Oleh karena itu program pengabdian pada masyarakat ini merupakan momentum yang strategis bagi civitas akademika untuk mendedikasikan dirinya dalam upaya pelatihan audiovisual (film).

Metode pelaksanaan pelatihan produksi film sebagai media ekspresi menggunakan metode partisipatoris. Metode ini meletakkan posisi yang seimbang antara guru/fasilitator dan murid/peserta pelatihan. Sumber metode ini terinspirasi oleh pendidikan pembebasan ala Paulo Freire yang percaya bahwa sumber pengetahuan adalah milik bersama dan bersama-sama dapat dicapai melalui berbagi/sharing.

Fasilitator bertugas memfasilitasi bagaimana peserta menemukan kembali pengetahuan dan pengalaman hidup sehari-hari dilingkungannya, mengelompokkannya dan menganalisis sesuai kebutuhannya. Fasilitator dalam tahap menemukan kembali pengetahuan dan pengalaman hidup sehari-hari dilingkungan para peserta lebih banyak mendengarkan suara-suara peserta daripada mendominasi sehingga posisinya bisa menjadi guru sekaligus murid. Posisi peserta bisa murid dan guru sekaligus, karena peserta lebih mengenal pengetahuan dan lingkungannya. Letak posisi yang utama adalah pada peserta bukan pada guru/fasilitator. Sedangkan dalam proses pelatihan, fasilitator berbagi pengetahuannya dengan peserta melalui teknik-teknik dan cara memproduksi film.

Pelaksanaan metode ini juga dibantu beberapa mahasiswa dari program studi Televisi dan Film ISI Surakarta sebagai instruktur/fasilitator yang secara intensif mengarahkan hal-hal teknis perwujudan hasil luaran/out put kegiatan.

Proses pelatihan memproduksi film di lingkungan sekolah ini terbagi beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap pengembangan gagasan bersama. Tahap ini seluruh peserta diberi ruang bersama untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya mengenai keberadaan hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya dan cerita pengalaman beradaptasi dengan kondisi sekitar yang berubah-ubah. Pada tahap ini seluruh peserta merumuskan bersama cerita apa saja yang menarik dan ingin divisualisasikan sehingga cerita ini menjadi cerita milik bersama.
2. Tahap manajemen, yaitu penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran, dalam tahap ini upaya pembagian pekerjaan di belakang kamera: sutradara, kamerawan, audioman, lightingman dan sebagainya dengan pekerjaan yang menuntut tampil di depan kamera yaitu pemain: antagonis maupun protagonis. Tahap ini peserta diajak berbagi peran dan berupaya secara serius untuk bekerja sesuai pilihannya dalam rangka memproduksi film.
3. Tahap teknisalisasi, yaitu tahap memproduksi cerita bersama menjadi bentuk audiovisual melalui rekayasa film baik melalui proses pengambilan gambar, editing, mixing audio maupun efek.

B. Tujuan dan Manfaat

Kegiatan pelatihan ini diharapkan untuk menumbuhkan minat karya seni audiovisual pada siswa sebagai wadah berekspresi menuangkan ide-ide kreatif siswa, dan pengembangan pembelajaran kesenian dan ketrampilan di sekolah. Siswa peserta pelatihan diprioritaskan kelas II (XI) dengan pertimbangan mereka masih mempunyai waktu untuk memberikan kontribusi ke sekolah setelah mengikuti pelatihan ini. Sekolah rekanan dalam penyelenggaraan pelatihan ini adalah Sekolah

Menengah Kejuruan Negeri 1 Klaten dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut berkualitas dengan memiliki peringkat akreditasi jurusan A dan signifikan dengan bidang ilmu yang diajukan di pengabdian ini serta dukungan sarana-prasarana multimedia yang memadai sekaligus dengan siswa yang sarat dengan potensi untuk dikembangkan. Siswa diharapkan mampu berorientasi dan mempunyai target mampu menciptakan karya-karya seni audiovisual seperti film-film fiksi pendek yang cukup baik dan mampu bersaing dengan hasil-hasil karya dari sekolah lainnya tanpa harus bergantung dari peralatan yang serba memadai di setiap lini produksi.

Target luaran yang dihasilkan dalam pengabdian masyarakat ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Meningkatnya kemampuan siswa peserta pelatihan dalam mengoperasikan kamera video sesuai dengan kaidah yang baik dan benar.
2. Menumbuhkan semangat para siswa dalam upayanya menuntut ilmu dalam bidang produksi film.
3. Memperkaya kompetensi para siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Klaten khususnya pengetahuan ekspresi seni melalui film.

Dengan adanya pelatihan ini dapat juga digunakan sebagai media publikasi yang efektif anatar kedua belah pihak lembaga pendidikan. Luaran dari pelatihan ini akan menyampaikan dan memberikan beberapa materi (modul) yang terkait dengan dasar-dasar produksi audiovisual yang nantinya dapat digunakan oleh para siswa.

PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah terlaksana pada program pengabdian kepada masyarakat tematik ini ada tiga tahap, yaitu :

A. Tahap I Pengembangan Gagasan Bersama.

Tahap awal ini termasuk tahapan pra produksi yang dilaksanakan selama satu hari penuh,

yaitu pada tanggal 17 September 2016 bertempat di ruang pertemuan SMK N 1 Klaten. Pada pertemuan pertama peserta beserta tim fasilitator berbagi cerita dan pengalaman mengenai peristiwa yang terjadi disekitar keseharian peserta. Kemudian ide tersebut dihubungkan dengan media film yang memberikan ruang terbuka untuk merekam peristiwa itu dan dapat menjadi bahan refleksi bersama bagi penonton atau teman sekolahnya agar dapat mengurangi risiko terjadinya permasalahan. Berangkat dari visi bersama belajar mengungkapkan pengalaman itulah ide atau gagasan bersama itu dibangun.



Gambar 1. Peserta beserta tim fasilitator berbagi cerita dan pengalaman mengenai peristiwa yang terjadi disekitar keseharian peserta. (Foto: Arip, 2016)

Selama satu hari tersebut pengembang gagasan bersama dibedah lagi menjadi beberapa materi. Materi awal adalah menyusun bersama sebuah desain produksi film yang berisi mengenai, ide, tema, sasaran penonton, pesan/kalimat moral film dan sinopsis. Desain produksi ini dirumuskan bersama untuk menjadi panduan secara umum tentang film yang akan dibuat.

Selanjutnya membangun bersama ide menjadi bentuk cerita/alur cerita sesuai tema yang telah dirumuskan bersama. Problem besar muncul manakala keinginan peserta mulai keluar dari ide/tema yang telah disepakati bersama dari awal. Peserta ingin agar semua tema dimasukkan dalam alur cerita agar ceritanya lebih lengkap dan dianggap menarik bagi peserta. Namun karena sudah

disepakati bersama maka ide yang meluas itu kemudian dikerucutkan lagi sesuai dengan ide awal yang telah dirumuskan.



Gambar 2. Memilih dan menyusun cerita yang akan diproduksi. (Foto: Rangga, 2016)

Tingkat kesulitan yang tinggi juga dialami peserta ketika sama sekali belum pernah membuat cerita bersama sehingga masih timbul ketidakpercayaan diri dan perasaan tidak yakin bahwa peserta mampu membuat cerita sendiri yang lebih menarik. Problem ini dapat diatasi ketika fasilitator memberi semangat dan memberi contoh-contoh berbagai film cerita pendek baik yang ada dialognya maupun film cerita pendek yang tanpa dialog.

B. Tahap II Manajemen.

Manajemen atau pengelolaan dasar produksi karya seni audiovisual seperti contohnya film atau program-program siaran televisi berbeda dengan manajemen produksi pada umumnya, sebab pada prinsipnya merupakan hasil perpaduan antara seni dan teknologi. Manajemen produksi film berhubungan dengan semua aktifitas/proses untuk mewujudkan suatu produksi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam manajemen berlaku istilah POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) Perencanaan, Pengorganisasian, Pelaksanaan dan Pengawasan. Manajemen Produksi Film, selain mengurus hal teknis juga berhubungan dengan usaha penciptaan/kreatifitas, artistik, teknologi dan manusia. Manajemen produksi film biasanya mengacu pada SOP (standard

operational procedure) yang terdiri dari empat tahapan yakni, Pre Production (pra produksi), Set Up and Rehearsal (persiapan dan latihan), Production (produksi), Post Production (pascaproduksi). Akan tetapi, tahap Set Up and Rehearsal ini jarang diterapkan di Indonesia karena dirasa tidak begitu efisien karena terlalu bertele-tele dan hanya menambah budget produksi. Berbeda dengan di luar negeri tahapan ini sangat dianjurkan dan sering dilaksanakan karena tahap ini menentukan keberhasilan produksi.

Tahap persiapan ini mulai dari rencana produksi, diperinci dengan rencana pelaksanaan yang akan dilakukan masing-masing kelompok kerja produksi. Pada saat perencanaan, kesalahan relatif mudah dikoreksi daripada saat produksi. Baik atau tidaknya proses pra produksi akan terlihat pada saat produksi, jadi tahap pra produksi adalah elemen yang penting dalam sebuah proses produksi, bahkan tahap pra produksi ini mencakup 70% dari keseluruhan Manajemen produksi film itu sendiri.

Adapun hal yang dibahas pada tahap ini antara lain:

1. Menetapkan konsep film baik itu konsep cerita (naratif) maupun konsep teknis (sinematografi).
2. Merumuskan pesan, bentuk, karakter, cara/teknik perwujudan sebuah film.
3. Menetapkan dasar pendekatan produksi apakah produksi dalam studio atau luar studio.
4. Pengusulan skenario, format produksi dan kebutuhan lainnya.
5. Merancang segala aktifitas kegiatan pada saat produksi film.
6. Menjadwalkan atau menyusun waktu yang akan digunakan untuk produksi film.

Peserta yang terlibat dalam tahap ini merupakan susunan inti anggota tim perencana, yakni produser, penulis skenario, sutradara, kameraman dan penata artistik. Tahap pra produksi ini adalah tahap persiapan yang harus dilaksanakan, karena di dalam produksi tanpa persiapan yang matang tentunya akan mengalami kesulitan pada

saat melakukan eksekusi di lapangan, agar pada saat produksi tidak terlalu banyak improvisasi maka tahap ini harus dilaksanakan sebaik-baiknya.

Materi terakhir adalah pembagian peran/ kerja sesuai dengan kesepakatan bersama, siapa yang akan berperan di depan kamera, yaitu menjadi pemain utama protagonis, antagonis, peran pembantu, dan siapa yang berperan menjadi peran di belakang kamera, seperti sutradara, kamerawan, konsumsi, editor, perlengkapan dan sebagainya. Pembagian kerja ini merupakan bentuk manajemen diri sebagai sebuah kelompok yang akan membuat media film sebagai tujuan pertamanya, dan membuat tata kelola bersama dalam merubah alur cerita menjadi pengadeganan, perekaman adegan, penyuntingan gambar dan suara di meja editing. Tahap ini perlu dirumuskan agar mekanisme kerja memproduksi gambar dapat sistematis dan runtut serta dapat terkontrol.

Sebelum tahapan pra produksi di akhiri pengenalan berbagai alat produksi film, cara mengoperasikannya dan diteruskan dengan latihan pengambilan gambar sesuai alur cerita bersama.

C. Tahap III Teknikalisasi.

Tahap ini merupakan kelanjutan dari rencana tindak lanjut yang telah dirumuskan sebelumnya. Rumusan bersama alur cerita dan jadwal produksi dilaksanakan bersama sesuai dengan pembagian kerja yang telah disusun dan disepakati bersama. Tahap teknikalisasi ini diawali dengan melakukan reading naskah dan latihan pemain bahkan sampai pada blocking kamera, agar pada saat produksi nanti tidak terjadi kekeliruan yang akan menghambat jalannya produksi sesuai yang direncanakan. Hal yang harus dilakukan antara lain latihan camera, blocking camera, latihan perlengkapan lengkap, gladi resik. Tahap latihan ini bisa bervariasi tergantung kebutuhan dari skenario. Tujuan dilakukannya latihan antara lain:

1. Talent atau pemain akan terbiasa dengan naskah sesuai karakteristik yang dituntut.
2. Setting studio atau lokasi direncanakan dengan tetap.

3. Sutradara mengatur posisi, grouping, aksi sesuai perencanaan.
4. Selama latihan sutradara melihat melalui viewfinder dari posisi kamera yang tepat, bila perlu melakukan koreksi.

Tahap ini adalah tahap eksekusi dari proses pra produksi. Produksi akan baik dan lancar kalau pra produksinya juga baik. Tentunya di lapangan kondisinya akan sangat berbeda dari apa yang di rencanakan tetapi pra produksi yang baik akan meminimalisir terjadinya improvisasi yang tidak perlu. Produksi akan dilakukan setelah semua persiapan selesai dilakukan. Proses pengambilan gambar merupakan tahap dari aktifitas produksi yang merupakan perwujudan rancangan produksi menjadi sebuah film atau yang terekam dalam media penyimpan atau disk. Beberapa aktifitas yang dilaksanakan dalam proses pengambilan gambar atau shooting adalah:

1. Menyampaikan lembar tugas yang akan dilakukan masing-masing peserta. Dalam lembar itu terdapat keterangan tugas yang harus dilakukan/diperhatikan/diawasi oleh personil yang menerima tugas tersebut. Jadi tiap personil tahu apa yang harus dilakukan sesuai tugas diskripsi yang telah diberikan.
2. Melaksanakan pengambilan gambar sesuai dengan rencana yang telah disepakati.
3. Menyusun dan menyampaikan laporan shooting sesuai jalur tugas yang telah ditetapkan. Laporan ini untuk bahan evaluasi.

Sebelum proses produksi atau pengambilan gambar berlangsung fasilitator dan peserta terlebih dahulu mempersiapkan dan memastikan lagi kebutuhan apa saja yang akan diperlukan pada tahap berikutnya.

Pada awal proses pengambilan gambar pada tanggal 18 September 2016, masing-masing peserta masih mengalami sedikit kesulitan baik masalah teknis mau non teknis, seperti pemakaian kamera Sony HVR Z 7 yang masih perlu penyesuaian lagi, bagaimana merubah adegan cerita diatas kertas

menjadi adegan di depan mata kamera, bagaimana menyutradarainya, bagaimana karakter/tingkah laku pemain di depan kamera, bagaimana gambar yang di viewfinder kamera selalu diperhatikan dan sebagainya.



Gambar 3. Pelatihan pengambilan gambar beserta pengadeganan (Foto: Rangga,2016).

Proses pengambilan gambar merupakan tahap dari aktifitas produksi yang merupakan perwujudan rancangan produksi menjadi sebuah film akan tetapi proses pengambilan suara juga tidak kalah pentingnya dengan visual. Oleh karena itu pelatihan proses pengambilan suara juga perlu dilaksanakan. Dalam pelaksanaan proses ini tentu saja membutuhkan latihan baik memegang peralatannya maupun jarak dan arah yang diperlukan dalam proses pengambilan suara ini.

Proses pengambilan gambar berjalan dengan lancar akan tetapi masih ada beberapa kendala yang terjadi disaat proses berlangsung, salah satunya dalam pengadeganan yang kadang kala peserta masih ragu-ragu dalam melakukan adegan yang telah dipelajari dan dihafalkan sebelumnya. Hal ini tidak menjadi kendala yang berarti karena suasana proses pelatihan diupayakan dengan suasana santai dan penuh dengan canda dengan batas wajar karena juga membutuhkan keseriusan dan proses beradegan yang perlu konsentrasi.



Gambar 4. Proses pengambilan suara dan gambar beserta peng adeganan(Foto: Rangga,2016).

Diakhiri dengan tahap penyuntingan digital menggunakan computer personal (pc) atau laptop yang sesuai dengan kemampuan sebagai komputer editing. Proses penyuntingan gambar/editting yang secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Proses kerja tahapan ini sebagai berikut: menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai kontruksi dramatnya, melakukan pemilihan shot yang terpakai baik dan yang tidak sesuai, menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara, berkonsultasi dengan sutradara atas hasil editingnya, dan bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan editing. Bagaimanapun juga editor juga manusia biasa yang pasti tidak luput dari kelalaian. Maka kegiatan review sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu produksi audio visual.

KESIMPULAN

Beberapa permasalahan dilapangan itu dimungkinkan untuk dapat diselesaikan, tergantung bagaimana kita mensikapinya. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari rangkaian tahap pelatihan produksi film ini bahwa permasalahan pertama peserta yang awalnya tidak begitu yakin dan percaya diri untuk dapat membuat cerita bersama. Peserta juga kurang percaya diri saat memproduksi film yang dibangun dari proses penyusunan cerita yang dibuatnya sendiri. Adapun solusi yang bisa digunakan adalah dengan diberi fasilitasi dan dorongan menciptakan karya sendiri dalam pelatihan ini, pelan-pelan dan penuh keyakinan peserta dapat membangun cerita mereka sendiri dan mampu memproduksi adegan dan gambar yang direkam melalui kamera sesuai dengan alur cerita yang telah dibangun.

Dalam proses pelatihan ini ada perubahan pengetahuan dan perilaku pada peserta yang dapat menjadi indikator, yang pertama adalah telah terjadi peningkatan kapasitas baik individu maupun kelompok dalam membuat film dalam pelatihan ini. Kedua, yang dapat diperoleh adalah peserta dapat merencanakan dan melaksanakan proses produksi film pendek ini secara sistematis dan dapat melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan dengan tema tersebut di atas dengan baik tanpa

hambatan teknis maupun non teknis sehingga proses pelatihan produksi film dapat terselenggara dengan lancar.

Dampak yang diharapkan dari pelatihan ini terjalin kerjasama yang lebih luas, sehingga dapat untuk mempererat jalinan kerjasama di bidang pendidikan diantara dua lembaga pendidikan formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung B. 2005. *Panduan Membuat Video Keluarga*. Kawan Pustaka
- Darwanto SS. 1994. *Dasar-Dasar Produksi Acara TV*. Yogyakarta: Duta Wacana Press
- Dadan Efendi. 1993. *Berwiraswasta Dengan Kamera Video*. Surabaya: Karya Anda
- Kahar Muamalsyah. 23 Februari 2012. *Paulo Freire Pendidikan Untuk Pembebasan*. Dapat diakses di <http://m.kompasiana.com/muamalsyah/paulo-freire-pendidikan-untuk-pembebasan>. Diakses pada 20 Mei 2016.
- NRA. Candra. 2015. *Bahan Ajar Videografi I. Prodi Televisi dan Film*. ISBI Sulawesi Selatan. ISI Press: Surakarta
- Richard Shaull. 2000. *"Kata Pengantar dalam Paulo Freire"*, *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: LP3ES.
- Sutrisno P. 1987. *Media Televisi*. Jakarta: CV. Baru.